

ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya
Volume 10, Nomor 1, Februari 2021: 130 - 143
 [10.33772/etnoreflika.v10i1.1094](https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094)

ISSN: 2252-9144 (Cetak)
ISSN: 2355-360X (Online)

JUDI ONLINE DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN

ONLINE GAMBLING AND SOCIAL CONTROL OF RURAL COMMUNITIES

Rina Susanti

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau
Pekanbaru 28293, Indonesia
Email korespondensi: rina.susanti@lecturer.unri.ac.id

Diterima: 19 Februari 2020; Direvisi: 26 Februari 2021; Disetujui: 7 Maret 2021

Copyright © 2021 The Author



This is an open access article
under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License

How to cite (APA): Susanti, R. (2021). Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 116–129. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>

ABSTRAK

Tahun 2020 ditemukan 14.726 konten judi mulai menyasar masyarakat pedesaan berusia anak, remaja, hingga dewasa. Tujuan penelitian menganalisis dampak dan kontrol masyarakat terhadap judi *Live Ding Dong* menggunakan teori Hirschi. Lokasi penelitian di Desa Tanjung Sawah Kampar Utara menggunakan kualitatif melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari aktivitas judi *online Live Ding Dong* yaitu perselisihan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, pencurian, dan keresahan orang tua yang khawatir anaknya melakukan judi serupa. Kontrol yang dilakukan berupa pemberian teguran kepada pemilik lahan dan warung yang menyediakan tempat berjudi, *bandar judi*, memasang spanduk bahaya judi, dan memberikan himbauan melalui ceramah agama. Kontrol tidak efektif terutama pada penerapan fungsi dan peran keluarga serta unsur formal di wilayah studi. Hal paling mendasar penyebab lemahnya kontrol sosial yakni disebabkan masih adanya hubungan kekerabatan antara pemain atau pelaku judi dengan masyarakat setempat sehingga ketika ada pelaporan keluarga akan menanggung malu dan sanksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan penyadaran, penindakan, dan pembinaan dari tokoh berpengaruh setempat terutama tokoh masyarakat dan tokoh formal untuk memberikan kesadaran hukum mengenai persoalan judi *online Live Ding Dong*.

Kata kunci: dampak negatif, judi online, kontrol sosial, *live ding dong*, menyimpang

ABSTRACT

In 2020, 14,726 gambling content was found to target rural communities including children, teenagers, and adults. The purpose of the study was to analyze the impact and the control of people over *Ding Dong Live* gambling using Hirschi theory. The research took place in Tanjung Sawah Kampar Utara Village using qualitative research through observation,

interview and documentation being the techniques of collecting data. The results showed the impact of Live Ding Dong's online gambling activities, namely domestic disputes, disputes between citizens, theft, and the anxiety of parents who worry about their children doing similar gambling. The controls can be reprimanding landowners and stalls that provide gambling venues and bookies, putting up gambling hazard banners, and employing religious lectures to give advice. Control is ineffective primarily on the application of functions and the role of families and formal elements in the study area. The most fundamental cause of weak social control is that there is still a kinship relationship between players or gamblers and local community so that when there is family reporting, it will bear shame and social sanctions. Therefore, awareness, enforcement, and coaching from local influential figures, especially public figures and formal figures are required to provide legal awareness of the Live Ding Dong online gambling issue.

Keywords: *negative impact, online gambling, social control, live ding dong, deviate*

PENDAHULUAN

Fenomena perjudian bukan menjadi hal asing dalam kehidupan sehari-hari. Berjudi dilakukan oleh siapa saja tidak mengenal usia, jenis kelamin, maupun latar belakang sosial ekonomi. Berjudi adalah pertarungan sengaja terhadap suatu objek bernilai dengan adanya harapan tertentu serta adanya kesadaran terhadap suatu resiko yang belum pasti dari permainan, perlombaan atau pertandingan yang dipertaruhkan (Permata & Deliana, 2014). Umumnya faktor seseorang berjudi adalah uang. Tekanan-tekanan ekonomi yang meningkat dan sulitnya mencari sumber penghidupan dapat menjadi satu pendorong perjudian. Namun, berjudi juga dapat disebabkan oleh faktor lain seperti lingkungan dan adanya persepsi probabilitas kemenangan (Suharya, 2019). Meskipun kemenangan dari setiap perjudian tidak pasti ini merupakan satu tujuan yang paling mendasar dari orang yang berjudi apalagi ketika udah merasakan kemenangan maka mereka akan menjadi candu pada bentuk perjudian yang digeluti.

Jika dahulu setiap orang yang berjudi umumnya bertemu secara langsung dengan tatap muka sekarang kondisinya berbeda. Judi tidak perlu dilakukan langsung tatap muka bahkan sekarang sistem perjudian bersifat *global*. Rekanan judi bukan lagi orang dari satu

daerah atau negara yang sama melainkan lintas negara menggunakan server internet. Istilah judi *online* semakin populer seiring perkembangan zaman dan teknologi informasi. Bukan saja dari segi kuantitas tetapi segi kualitas juga meningkat. Orang yang ingin berjudi disajikan pilihan macam-macam jenis dan kemudahan akses dalam genggam. Terlebih pada situasi saat ini ketika teknologi komunikasi menjadi “dewa” maka situs-situs judi *online* merajalela. Promosi dilakukan di media sosial seperti *whatsApp*, *facebook*, *instagram* dan *twitter* menggunakan sajian gambar dan *iming-iming* menggiurkan.

Di tahun 2015 sedikitnya 360 situs judi *online* diblokir oleh Bareskrim yang bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Handayani, 2015). Sementara berselang 5 tahun kemudian di 2020 sebanyak 14.726 konten judi ditemukan (Octavianus, 2020) yang menyasar tidak hanya masyarakat perkotaan tetapi juga masyarakat di desa-desa. Hal ini merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi dan komunikasi di mana promosi dapat dilakukan dengan sangat mudah. Semakin menjamurnya situs-situs judi *online* menunjukkan bahwa pemerintah kesulitan dalam melakukan pemblokiran situs tersebut. Ditambah dengan kemudahan mengakses dengan tersedianya perangkat VPN maka

masyarakat yang ingin mengakses judi *online* dapat melakukannya dengan mudah.

Harus disadari bahwa setiap perkembangan konten-konten yang bermuatan negatif selalu memberikan dampak bagi masyarakat. Termasuk judi *online* dampaknya bukan saja dialami oleh individu yang memainkannya tetapi juga lingkungan masyarakat yang lebih luas (Akbar, 2020). Judi *online* juga mendorong munculnya berbagai masalah kejahatan dan kriminalitas lain seperti pencurian, perampokan dan kekerasan dalam rumah tangga. Terlebih ketika diserap dan diikuti oleh anak-anak hingga remaja maka memberikan implikasi pada menurunnya motivasi belajar, prestasi atau tindakan-tindakan menyimpang lain. Hasil-hasil studi mengenai fenomena judi *online* dan dampaknya bagi individu terutama pemain cenderung mengarah pada sisi negatif. Dari segi material orang yang kalah judi akan kehilangan harta benda berupa uang yang mereka jual sebagai modal bahkan akan melakukan cara-cara lain misalnya tidak membayarkan uang untuk membeli buku atau untuk belajar melainkan dialihkan sebagai tambahan deposito (AT et al., 2019). Sementara dari sisi kerohanian orang yang menang judi biasanya juga banyak melakukan hal-hal negatif seperti mabuk-mabukan dan aktivitas lain yang sifatnya menyimpang (Zurohman et al., 2016). Sebagai satu bentuk perilaku menyimpang yang terjadi di tengah masyarakat judi *online* bukanlah suatu hal yang tidak dapat dikontrol. Masyarakat dengan unsur-unsur yang ada di dalamnya memiliki peran yang strategis untuk melakukan kontrol (Suwendri, 2020) terhadap aktivitas merugikan yang terjadi di lingkungan mereka. Dimulai dari lingkungan keluarga yang berkewajiban menanamkan nilai positif kepada anak-anak mereka maupun kepada anggota keluarga lainnya untuk tidak melakukan tindakan menyimpang

yang merugikan sekaligus melakukan kontrol diri terhadap penggunaan internet (Nurhanifa et al., 2020).

Demikian dengan unsur lain seperti penegak hukum, tokoh formal, dan tokoh kemasyarakatan juga memiliki peran penting melalui kebijakan serta penerapan sanksi yang tegas untuk mencegah terjadinya perilaku menyimpang. Unsur ini juga berperan dalam menciptakan suasana yang kondusif dan nyaman bagi masyarakat serta terbebas dari adanya gangguan merugikan. Perwujudan peran ini dilakukan dengan membentuk aturan dan mensosialisasikan serta menggandeng partisipasi aktif masyarakat untuk memperhatikan lingkungan internal maupun eksternal terutama berkaitan dengan penggunaan *gadget*. Ini menjadi penting sebab *gadget* juga memberikan kontribusi terhadap kemunculan perilaku menyimpang (Nurlina & Laksmi, 2017) termasuk aktivitas judi *online*.

Aktivitas judi *online* di Desa Sawah marak dilakukan sejak sekitar 1-2 tahun belakangan dan diikuti tidak hanya oleh kalangan dewasa tetapi juga anak-anak serta remaja. Penulis menganggap bahwa isu ini menjadi sangat penting untuk didalami mengingat dampak yang ditimbulkan dari aktivitas judi *online* di Desa Sawah juga cukup kompleks dialami oleh internal pemain maupun masyarakat umum. Desa Sawah memiliki karakteristik masih eratnya hubungan kekeluargaan antar masyarakat. Penduduk yang tinggal di Desa Sawah mayoritas masih dari suku yang sama sehingga hubungan solidaritas bersifat mekanik. Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah melihat sekaligus mengetahui kontrol sosial yang dilakukan untuk mencegah aktivitas judi *online* sekaligus meminimalisir dampak merugikan yang ditimbulkan dari aktivitas tersebut. Kontrol sosial adalah bagian penting untuk memberikan gambaran sekaligus menentukan

langkah ke depan dalam mencegah perilaku menyimpang. Pendapat Hirschi (1969) individu dengan perilaku-perilakunya cenderung tidak taat pada aturan yang telah dibuat berdasarkan konsensus sehingga diperlukan kontrol sosial melalui berbagai cara dan strategi agar individu dapat kembali pada nilai dan norma serta ikut berpartisipasi aktif dalam upaya kontrol sosial yang dilakukan (Khodijah, 2018).

The General Theory Of Crime atau yang lebih dikenal dengan *Low Self Control Theory* telah dikembangkan oleh Travis Hirschi dan Gottfredson dengan menekankan bahwa untuk melihat serta menganalisis perilaku-perilaku kita dapat menggunakan *single-dimension* yang secara sederhana diartikan kontrol diri. Ada satu penekanan bahwa kontrol diri yang rendah oleh individu dan orang lain memiliki kecenderungan berubah ke arah *impulsif*, kesenangan melakukan perilaku penuh resiko, serta jangkauan pemikirannya sempit (Purwasih et al., 2018). Pendapat lain tentang teori Hirschi diungkapkan oleh Ronald L. Akers and Chritine S. Sellers menurutnya teori tersebut memberikan dampak bagi pembuatan kebijakan untuk merumuskan aturan yang dilengkapi sanksi serta memiliki kemampuan mengembangkan dan membangun konsep, mengoperasionalkan, serta melakukan pengecekan guna memperoleh solusi pencegahan kejahatan (Djanggih & Qamar, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh penulis pada dasarnya bukanlah satu penelitian pertama berkaitan dengan isu judi online. Namun, isu judi online relatif sering diulas dari berbagai disiplin ilmu. Penulis mendasarkan landasan kajian pada hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. *Pertama*, studi mengenai perilaku menyimpang remaja di Kelurahan Akehuda Kota Ternate Utara oleh Syahril Muhammad dan Mhd. Asikin Kaimudin bahwa perilaku remaja

cenderung mengarah kepada terjadinya penyimpangan disebabkan emosi yang labil serta pada akhirnya menimbulkan dampak buruk kepada orang tua dari psikologi maupun fisik (Muhammad & Kaimudin, 2019). Judi online merupakan satu bentuk penyimpangan sosial yang merugikan bukan saja pada diri individu sebagai pelaku atau pemain tetapi juga lingkup masyarakat. Maka merujuk pada penelitian selanjutnya bahwa kontrol yang kuat diperlukan jika lemah terutama dari aspek pencegahan dan penindakan hukum dapat memicu terjadinya kuantitas kasus serta dampak yang ditimbulkan dari judi online tersebut (Lakoro et al., 2020).

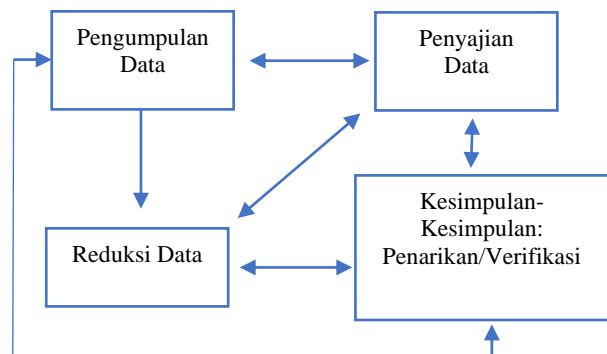
Penelitian yang menjadi rujukan oleh penulis memberikan penguatan untuk dilakukannya kajian pada topik judi online dikhususkan bentuk *Live Ding Dong*. Di lokasi studi kasus ini memberikan ancaman terhadap keamanan serta kenyamanan masyarakat. Selain itu, ancaman terhadap perilaku lainnya terutama sekali oleh remaja juga sangat besar. Tidak dapat dihindari bahwa kemudahan akses dan *iming-iming* kemenangan dengan keuntungan yang tinggi menjadi daya tarik mengapa orang dewasa hingga anak-anak dan remaja tertarik memainkan judi online. Sementara masyarakat dengan berbagai unsur di dalamnya yang berperan dalam kontrol sosial tidak menunjukkan fungsi. Nilai-nilai solidaritas mekanik yang berkembang di lokasi studi menjadi satu bentuk hambatan dalam pengendalian serta pencegahan kasus judi online. Sehingga kajian mengenai kontrol sosial dan masalah-masalah yang ada di dalamnya penting untuk dilakukan guna menghasilkan model penanggulangan judi online khususnya *Live Ding Dong* di lokasi studi maupun lokasi lain.

METODE PENELITIAN

Permasalahan penelitian dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan memahami gejala-gejala dan fakta yang terjadi secara mendalam (Semiawan, 2010). Pendekatan kualitatif juga dimaksudkan untuk membongkar masalah penelitian dengan mengaitkannya pada pola-pola aktivitas, situasi dan kondisi, serta makna subjektif dari setiap informan yang menjadi sumber data (Leavy, 2017). Lokasi penelitian berada di Desa Sawah Kabupaten Kampar Provinsi Riau dengan total penduduk sebanyak 3.255 jiwa dan didominasi petani (Kecamatan Kampar Utara Dalam Angka 2019, 2019).

Penulis menggunakan *purposive sampling* untuk menentukan informan penelitian dengan didasarkan pada kriteria bahwa informan yang dipilih merupakan warga setempat, memiliki pemahaman mengenai karakteristik sosial, ekonomi, dan budaya setempat sekaligus memahami permasalahan utama penelitian terkait judi *online Live Ding Dong*. Cara lain juga digunakan yaitu *snowball sampling* untuk mencari informan yang berhubungan secara langsung dengan aktivitas *Live Ding Dong* yaitu pemain. Cara *Snowball* digunakan oleh penulis untuk melacak orang-orang tertentu yang berpengaruh secara bergulir agar informan yang didapatkan memiliki validitas yang baik dijadikan sumber data. Hasilnya penulis mewawancarai 9 informan terdiri dari tokoh formal, tokoh masyarakat, orang tua, dan pemain. Penulis juga mewawancarai 1 bandar untuk menggali informasi mengenai perkembangan judi *online Live Ding Dong* serta sebagai wujud *triangulasi*. Untuk selanjutnya, data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan alur sebagai berikut:

Gambar 1. Proses Analisis Data Kualitatif (Rijali, 2018).



Penelitian kualitatif pada dasarnya mengandung empat poin penting dan membentuk satu kesatuan yang saling terkait. Hasil penelitian kualitatif disajikan dalam bentuk narasi dengan melewati tahapan-tahapan yakni proses pengumpulan data, melakukan reduksi kemudian diikuti penyajian hingga menarik kesimpulan. Penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman yang telah terisi pertanyaan untuk ditujukan kepada informan. Penulis juga melakukan reduksi data untuk memastikan bahwa data yang diperoleh layak untuk dianalisis menjawab tujuan penelitian. Reduksi data penting karena tidak seluruh jawaban pertanyaan bermuatan jawaban yang diinginkan terkait masalah penelitian sehingga perlu dilakukan penyaringan memastikan data valid. Setelah dianalisis langkah terakhir adalah menarik kesimpulan penelitian. Ini merupakan bagian akhir yang penting berisi jawaban masalah penelitian serta dapat pula mengandung *statement* penulis terkait temuan lapangan. Seluruh proses ini memiliki keterkaitan yang erat dan berperan dalam menentukan kualitas hasil akhir penelitian yang dilakukan oleh penulis sehingga tahapan demi tahapan dilakukan sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan hasil yang jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi *Live Ding Dong* di Desa Sawah

Bagi masyarakat Desa Sawah, judi *Live Ding Dong* dinilai cukup mengganggu ketertiban dan kenyamanan mereka. Meskipun bermain judi *Live Ding Dong* sebenarnya dapat dilakukan dimana saja dan tidak mengenal waktu, tetapi di Desa Sawah orang-orang yang bermain judi tersebut berkumpul pada satu titik yaitu Kedai Kopi (Warung Kopi) maupun lokasi tertentu bangunan bekas Kedai atau Warung Kopi dan bangunan lain yang dinilai nyaman. Aktivitas judi *Live Ding Dong* di Desa Sawah sebenarnya sudah mulai dikenal sejak 5 tahunan yang lalu tetapi tidak banyak orang yang memainkan jenis ini. Sebelum populer seperti saat ini permainan judi yang berkembang diantaranya adalah *togel* dan taruhan lain seperti sepak bola, bulu tangkis, tinju, dan *Motor GP*. Sistem yang digunakan tidak sama dengan permainan *Live Ding Dong*, pemain hanya bertaruh langsung dengan rekan yang notabene masih dalam lingkup satu desa tanpa menggunakan cara *virtual* atau *deposito*. Namun, 1 tahunan terakhir permainan judi *Live Ding Dong* mulai populer. Iklan-iklan judi *Live Ding Dong* menyebar melalui akun sosial media yang terkadang tidak sengaja untuk diakses dengan memperlihatkan gambar-gambar menarik sekaligus berisi *iming-iming* hadiah besar bagi pemenang judi tersebut. Sebenarnya, permainan judi *online* lainnya juga menampilkan iklan di media sosial yang biasanya diakses oleh masyarakat setempat tetapi mengingat *Live Ding Dong* mudah dimainkan maka permainan ini semakin banyak diakses oleh orang-orang yang penasaran.

Akses terhadap permainan judi *Live Ding Dong* tidak memerlukan kemampuan khusus, pada dasarnya semua orang bisa memainkannya. Orang yang ingin bermain hanya memerlukan *smartphone* yang mampu terkoneksi dengan

jaringan internet. Namun, tidak semua orang yang tertarik dengan permainan *Live Ding Dong* memiliki kemampuan mengoperasikan *smartphone*. Ada orang yang *gaptek* dan tidak ingin ribet baik dalam memainkan maupun bertransaksi mengirimkan *deposito*. Pada akhirnya kondisi demikian turut menghadirkan pihak lain yang disebut *bandar*. Keberadaan *bandar* bagi orang-orang yang tidak ingin repot bermain atau tidak dapat mengoperasikan *gadget* dan melakukan transaksi sangat penting. *Bandar* menyediakan jasa permainan *Live Ding Dong* dengan sistem bagi hasil yang biasanya juga tergantung kesepakatan dengan pemain. Di samping itu, *bandar* juga memperoleh keuntungan yang diberikan dari situs penyedia judi *online* tersebut.

Di Desa Sawah penikmat judi *Live Ding Dong* yang menggunakan sistem *bandar* terbilang banyak. Orang-orang yang menggunakan jasa *bandar* berhubungan melalui *chatting whatsapp* maupun telepon dan tidak perlu bertemu langsung. *Bandar* judi merupakan warga setempat yang memiliki koneksi dengan *bandar* judi di desa-desa tetangga. Pemain judi yang menggunakan sistem *bandar* adalah mereka yang memiliki rasa segan dengan tetangga maupun keluarga. Meskipun di Desa Sawah permainan judi semacam ini sudah biasa dilihat dan masyarakat juga sudah jenuh masih ada perasaan *malu* dari sebagian orang yang ingin memainkan judi *Live Ding Dong*. Sehingga menggunakan jasa *bandar* adalah cara yang tepat, pemain hanya perlu menunggu di rumah dalam hitungan 1 sampai 2 menit hasil akan keluar. Ketika mereka menang hasil yang diperoleh akan ditransfer langsung oleh *bandar* maupun diantarkan langsung ke rumah. Begitulah siklus permainan judi *online Live Ding Dong* yang terjadi di Desa Sawah sangat mudah dilakukan oleh orang dewasa termasuk anak-anak

dan remaja dengan penguasaan teknologi *smartphone* yang jauh lebih baik.

Dampak Judi *Live Ding Dong*

Permainan judi *Live Ding Dong* memberikan dampak bagi internal individu maupun lingkungan masyarakat. Identifikasi terhadap dampak dari aktivitas judi *online Live Ding Dong* di lokasi studi menunjukkan kompleksitas dampak besar. Artinya tidak hanya dialami oleh pemain tetapi juga masyarakat lain terutama mereka yang memiliki anak. Dengan penguasaan *gadget* yang sangat handal dan penggunaanya juga intens dalam kehidupan sehari-hari maka potensi kerugian psikologis dan materil cukup besar. Penulis telah mengidentifikasi dampak judi *online Live Ding Dong* di lokasi studi diantaranya sebagai berikut:

Perselisihan dalam Rumah Tangga

Aktivitas judi *online Live Ding Dong* yang dilakukan di lokasi studi memberikan dampak yang kurang baik dalam internal rumah tangga pemain. Perselisihan bermula dari ketidakjujuran terhadap penggunaan uang rumah tangga. Umumnya istri-istri yang suaminya terbiasa bermain judi *Live Ding Dong* menghabiskan lebih banyak uang untuk membeli paket internet dan membayar *deposito*. Di samping itu, sebagian istri juga mengaku jika suami mereka yang bermain judi *Live Ding Dong* cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan pola aktivitas yang tidak jelas.

“Suami saya memang suka ikut-ikut yang online itu, saya sebutnya main *Ding Dong*. Disini sudah biasa mungkin juga dirasakan oleh orang lain tidak Cuma saya ya suami yang main kadang nggak jujur sering ngumpet-ngumpetin uang. Kadang pergi ditanya mau kemana nggak jawab. Saya sudah tau sebenarnya. Belum lagi beli-beli paket internet duh banyak banget yang biasanya sedikit kan pakai wa aja

sekarang sampai 100 ribu lebih lagi liat-liat youtube cara main main kan saya tau di *youtube* itu apa yang dibuka jadi saya tau suami saya ikutan.” (Wawancara Informan I, 2020)

Perselisihan sebagai akibat dari perjudian rawan berujung pada konflik yang lebih serius. Curahan waktu yang *relative* sering untuk mengakses *Live Ding Dong* menyebabkan konsumsi terhadap kebutuhan selain rumah tangga meningkat sebagai contoh untuk membeli paket internet dan membayar *deposito*. Ketidakjujuran seperti yang diungkapkan oleh informan di atas dapat menjadi pendukung terjadinya masalah-masalah rumah tangga lain termasuk kekerasan dalam rumah tangga. Potensi terjadinya KDRT akan semakin besar sebab munculnya tindakan kekerasan tersebut bermula dari komunikasi yang kurang baik, keharmonisan yang berkurang, sikap emosional, dan ketidakmampuan mencari solusi rumah tangga (Santoso, 2019).

Identifikasi terhadap bentuk-bentuk kekerasan dalam rumah tangga di lokasi studi yang berkaitan dengan aktivitas judi *Live Ding Dong* selama ini belum sampai pada kekerasan fisik seperti pemukulan dengan tangan atau benda-benda lain. Kekerasan yang ada hanya berupa verbal melalui kata-kata umpatan yang bermuatan negative kepada anggota keluarga khususnya istri. Meskipun demikian kekerasan verbal juga termasuk pada tatanan yang berbahaya dan dapat mendorong tindakan kekerasan fisik maupun perceraian. Namun, kekerasan verbal dapat mendorong dilakukannya tindakan yang berbahaya. Terutama ketika pemain kalah dapat berujung pada kekerasan fisik pemukulan atau tindakan lain.

Perselisihan Antar Warga

Judi *Live Ding Dong* juga memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap keharmonisan bermasyarakat. Sejak perjudian *Live Ding Dong* semakin

digemari oleh orang-orang di lokasi studi frekuensi terjadi perselisihan antar warga meningkat. Hanya karena hal-hal kecil antar warga dapat berselisih, misalnya saling *olok-mengolok* yang kalah dan menang. Perselisihan juga disebabkan karena adanya hutang modal dari sejumlah pemain yang kekurangan uang atau ingin bermain tetapi tidak memiliki uang. Tidak hanya melibatkan sesama pemain atau antara pemain dan *bandar* perselisihan juga terjadi antara masyarakat dengan pemilik Kedai Kopi dan bangunan yang dijadikan lokasi untuk berkumpul mengakses *Live Ding Dong*. Pemilik Kedai Kopi atau bangunan dianggap sebagai pihak yang juga dipersalahkan atas maraknya judi *online Live Ding Dong* tersebut. Di satu sisi, pemilik Keda Kopi atau bangunan tetap memberikan ruang karena mereka juga dalam posisi berdagang sehingga ketika orang berkumpul di tempat mereka berdagang maka akan diperoleh keuntungan yang lebih banyak. Inilah yang kemudian menyebabkan perselisihan sering terjadi antar warga di lokasi studi akibat tidak adanya jalan tengah dalam penyelesaian masalah.

Pencurian

Orang-orang yang tidak memiliki modal tentu akan merasa kesulitan ketika akan mengikuti judi *Live Ding Dong*. Sebagian akan berhutang pada sesama pemain, pemilik Kedai Kopi dan *bandar*. Namun, tidak selamanya pihak-pihak tersebut memberikan pinjaman untuk berhutang terlebih ketika jumlah hutang sebelumnya relatif banyak dan belum dibayar. Maka hal ini mendorong dilakukannya tindakan-tindakan kriminal pencurian barang-barang tertentu untuk dijual sebagai modal bermain *Live Ding Dong*. Pencurian dilakukan tidak hanya melibatkan individu saja melainkan ada yang dikerjakan oleh beberapa orang. Barang-barang yang dicuri misalnya hasil perkebunan seperti karet. Namun, pen-

curian tidak sebatas pada hasil kebun, selagi ada kesempatan untuk mengambil suatu barang bernilai maka apapun dapat dijadikan objek pencurian. Perbuatan pencurian tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, anak-anak atau usia remaja juga melakukan hal tersebut untuk membeli paket internet dan memasang *deposito*. Sebagian uang yang dikumpulkan mereka alokasikan untuk kegiatan belajar dan sebagian lainnya digunakan untuk aktivitas judi *live Ding Dong*.

Keresahan Orang Tua

Aktivitas judi *online Live Ding Dong* juga menimbulkan keresahan khususnya orang tua. Mereka khawatir anaknya akan mengikuti aktivitas judi *online Live Ding Dong*. Terlebih saat ini intensitas penggunaan perangkat komunikasi dan jaringan internet meningkat bersamaan dengan berubahnya pola belajar yang semula dilakukan tatap muka di sekolah berganti menjadi sistem *online*. Belum lagi pengaruh lingkungan teman sepermainan yang sudah lebih dulu mengakses judi tersebut. Ditakutkan oleh orang tua ini juga akan mempengaruhi anak-anak mereka untuk melakukan aktivitas yang sama. Anak secara diam-diam ada yang mengakses bahkan ikut bermain *Live Ding Dong* sebab bentuk permainannya tidak harus berada pada satu lokasi tertentu. Akses judi *Live Ding Dong* dapat dilakukan sembari bersantai di rumah tanpa keluar mencari tempat khusus. Adanya gagasan belajar dengan sistem *online* berimplikasi pada meningkatnya promosi situs-situs perjudian melalui tampilan *goolge* maupun media sosial seperti *facebook*, *instagram*, dan *twitter*. Penyedia layanan perjudian menganggap momen ini adalah kesempatan mereka untuk menarik lebih banyak pengguna. Sehingga iklan judi tersebar dengan beragam bentuk baik poster maupun video. Anak-anak dan remaja dengan perkembangan jiwa yang belum stabil sangat mudah untuk tertarik mengakses

terutama jika iklannya sangat menarik perhatian menampilkan tokoh tertentu serta berisi *iming-iming* uang yang besar sebagai imbalan kemenangan.

“Untuk yang *Live Ding Dong* ini saya tahu sudah lama. Sekarang saya memang khawatir ya gimana anak-anak setiap hari pegang HP kita nggak tahu mereka pakai buat belajar atau gimana. Yang jelas saya pernah pergokin anak yang pertama yang sekolah SMP ikut itu dan pakai akun orang lain. Ya saya langsung ambil HP nya tapi kan saya kasih lagi karena harus belajar *online*. Jadi saya benar-benar khawatir apalagi kalau dari HP saya juga nggak bisa mengawasi 24 jam dia bisa main dimana saja di kamar di rumah teman di mana saja pokoknya.” (Wawancara dengan Informan II, 2020).

Anak-anak yang mengikuti aktivitas judi *online* baik *Live Ding Dong* maupun judi lainnya memiliki kerentanan terhadap penurunan motivasi dan prestasi belajar (Dasor et al., 2020). Di lokasi studi kasus anak yang melakukan aktivitas perjudian terutama *Live Ding Dong* cukup banyak. Mereka biasanya menggunakan rekening orang lain untuk mengirim *deposito* atau menggunakan jasa *bandar*. Untuk anak-anak yang mengikuti *Live Ding Dong* biasanya biaya *deposito* berada pada nominal 10 ribu rupiah. Jumlah yang relative kecil karena mereka harus menyisakan sebagian dari uang jajan atau uang yang seharusnya digunakan untuk keperluan belajar. Para orang tua merasakan keresahan yang luar biasa terlebih bagi mereka yang memiliki keterbatasan menggunakan *smartphone* atau bahkan tidak bisa sama sekali. Sulit untuk melakukan kontrol kepada anak apakah mereka benar-benar mengakses media belajar atau justru mengakses judi *online*. Orang tua yang mampu menggunakan *smart-*

phone tidak perlu repot melakukan pengecekan berkala sehingga ketika menemui anak mengakses judi *online* mereka dapat melakukan tindakan lebih cepat seperti penyitaan maupun teguran.

Kontrol Masyarakat Terhadap Aktivitas Judi *Live Ding Dong*

Dinamika kehidupan bermasyarakat tidak hanya memunculkan tindakan-tindakan sesuai konsensus umum yang bersifat positif. Tindakan lain yang memuat unsur negatif berupa kejahatan maupun penyimpangan juga terjadi yang melibatkan individu dan kelompok. Masyarakat dalam kehidupan sehari-hari terdiri dari banyak unsur yang secara struktural saling terkait satu dengan lainnya. Terhadap tindak kejahatan maupun penyimpangan yang terjadi masyarakat yang di dalamnya terdiri dari unsur-unsur berbeda seperti tokoh formal (Kepala Desa, RW, RT, Dusun), tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh perempuan, tokoh agama dan lain sebagainya memiliki peran penting untuk melakukan kontrol terhadap segala aktivitas yang bermuatan negatif. Kontrol sosial dilakukan melalui berbagai upaya dapat dilakukan melalui internalisasi nilai dan norma masyarakat dengan pelibatan lintas unsur terutama keluarga. Sejatinya kontrol sosial dapat pula disebut dengan cara pengendalian yang tujuan utama mencapai ketertiban. Cara-cara kontrol atau pengendalian sosial umumnya terdiri dari tiga bentuk yakni pengendalian yang bersifat preventif, represif, dan kuratif (Syam et al., 2019). Pengendalian yang bersifat preventif merupakan pencegahan, artinya dilakukan sebelum terjadi serta untuk mengantisipasi di masa mendatang. Bentuk-bentuk pengendalian preventif dapat berupa pengajaran nilai-nilai agama, pendidikan, dan hal lain yang didasarkan pada kesepakatan atas nilai maupun norma masyarakat. Kemudian, bentuk pengendalian represif ditujukan ketika satu kejadian, peristiwa maupun

kasus terjadi biasanya dengan memberikan hukuman penjara atau hukuman lain tergantung jenis kasus. Pengendalian yang dilakukan bertujuan mengembangkan rasa takut agar individu tidak lagi melakukan suatu perbuatan menyimpang dari nilai dan norma masyarakat serta memberikan *reward* kepada setiap orang yang patuh terhadap nilai dan norma tersebut (Putra, 2018). Kedua cara, baik preventif maupun represif merupakan formula dalam pengendalian ketertiban serta keamanan masyarakat.

Terkait dengan judi *Live Ding Dong*, masyarakat telah melakukan kontrol dengan berbagai cara, diantaranya:

Melalui Tokoh Masyarakat

Kontrol terhadap judi *online* di lokasi studi dilakukan melalui tokoh masyarakat diantaranya alim ulama, pemuda, tokoh formal seperti Kepala Desa, RT, RW, dan tokoh-tokoh lain yang dihormati. Pada masyarakat pedesaan dengan solidaritas yang erat penghargaan mereka terhadap tokoh masyarakat yang berpengaruh cukup besar. Mereka mempercayakan masalah keamanan dan ketertiban kepada mereka karena dinilai memiliki kekuatan serta kekuasaan. Tokoh formal seperti Kepala Desa, RT, RW, Dusun melakukan kontrol dengan himbauan serta merumuskan seperangkat aturan yang harus ditaati oleh seluruh warga tanpa terkecuali. Meskipun sering dihimbau tidak melakukan tindakan judi yang cenderung merugikan tetapi aturan tegas yang ditujukan “membasmi” belum ada. Demikian juga dengan sanksi yang masih bersifat teguran, pemasangan spanduk atau himbauan, dan belum berupa tindakan tegas.. Hal ini disebabkan karena orang-orang yang berjudi sebagian besar saling mengenal dan ada yang masih satu keluarga sehingga memunculkan *negosiasi* perihal aturan. Selain tokoh formal, pemuda, tokoh-tokoh lain termasuk tokoh agama menunjukkan peran yang baik. Mereka

menghimbau melalui ceramah agama di tempat ibadah maupun aktivitas keagamaan lain. Nilai religiusitas seperti ajakan sabar, menabung, bekerja di jalan yang halal, dan tidak berbuat menyimpang disampaikan bukan saja kepada kalangan dewasa laki-laki maupun perempuan tetapi juga anak-anak dan remaja.

Keluarga

Kontrol juga dilakukan oleh institusi keluarga melalui penanaman nilai kasih sayang dan pengajaran. Namun, pengendalian dari unsur keluarga sebagai bagian mendasar masih kurang. Padahal, sebagai institusi paling dasar keluarga memainkan peranan penting dalam pengendalian atau kontrol sosial. Setidaknya keluarga memiliki empat unsur pokok meliputi kasih sayang, tanggungjawab, kesadaran, dan kesetiaan (Setiadi & Kolip, 2011). Keempat unsur akan mampu menjadi cara pengendalian yang tepat ketika dijalankan dan dilaksanakan dengan baik. Sayangnya hal itu masih kurang dilakukan. Meskipun sebagian orang tua merasa resah dengan aktivitas judi *Live Ding Dong* tetapi tidak banyak kontrol yang mereka lakukan untuk mencegah anak maupun anggota keluarganya untuk tidak mengikuti judi *online* tersebut. Sikap yang muncul cenderung berpasrah dan sebatas memberikan teguran serta kurang menerapkan fungsi-fungsi lain. Tindakan semacam ini juga muncul sebagai akibat adanya pandangan “sudah biasa” menyaksikan aktivitas judi *Live Ding Dong* sehingga mereka hidup berdampingan walaupun ada perasaan khawatir.

Efektivitas Kontrol Judi Online Live Ding Dong

Kontrol terhadap judi *online Live Ding Dong* kurang berjalan dengan baik meskipun sebenarnya peran dari masing-masing unsur sangat strategis dan penting. Satu hal mendasar yang menye-

babkan lemahnya kontrol terhadap judi *online* di lokasi studi adalah masih adanya ikatan kekeluargaan antara pemain judi dengan masyarakat. Ikatan kekeluargaan yang erat sebagai ciri masyarakat pedesaan (Rusdi et al., 2020) telah membelenggu usaha-usaha berupa kontrol yang lebih serius terkait masalah judi *online Live Ding Dong* tersebut. Ada anggapan ketika pemain judi dilaporkan pada pihak berwajib dan diberikan sanksi hukum maka nama besar keluarga akan tercoreng serta mendapatkan sanksi sosial berupa *gunjingan*. Bukan hanya itu, mayoritas orang tua di lokasi studi kurang mengerti cara mengoperasikan *gadget* bahkan ada yang tidak dapat mengoperasikannya sama sekali. Sementara anak-anak mereka melakukan judi *online* menggunakan *gadget* sehingga kontrol terhadap aktivitas yang dilakukan sehari-hari sangat terbatas. Anak-anak yang mengikuti judi *online* tidak lagi melakukannya diam-diam mereka bebas mengakses sekalipun dilakukan di depan orang tua karena kemungkinan untuk kontrol ekstra dengan memeriksa *smartphone* juga sangat kecil. Ini merupakan tantangan dalam melakukan kontrol secara sadar masyarakat memahami bahwa judi *online Live Ding Dong* mendatangkan lebih banyak dampak negatif sehingga sudah seharusnya hal itu ditertibkan dan dibasmi. Tetapi di sisi lain melaporkan pemain judi sama saja dengan merusak citra baik keluarga sehingga sangat kecil kemungkinan hal itu dilakukan. Termasuk juga ketika harus mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak mereka tentu dirasakan sulit jangankan harus mengoperasikan untuk memeriksa *smartphone*, cara membuka kunci layar saja orang tua merasa kesulitan.

Padahal, upaya tersebut penting untuk dilakukan agar *smartphone* dapat digunakan untuk hal yang positif terutama belajar di masa pandemi. Di lain hal untuk mewujudkan situasi keamanan

dan kenyamanan serta menghilangkan keresahan terutama orang tua yang khawatir anaknya terjerumus dalam aktivitas perjudian tersebut diperlukan tindakan yang serius berbentuk sanksi hukum. Memberikan teguran lisan kepada pemilik Kedai Kopi atau bangunan dan pemilik lahan yang dijadikan tempat bermain *Live Ding Dong*, teguran lisan kepada *bandar*, pemasangan spanduk bahaya judi adalah cara yang memiliki efektivitas rendah. Pengendalian dengan penerapan sanksi hukum melalui tindakan langsung maupun berbentuk aturan tegas sangat diperlukan mengingat ketika ditelisik dampak judi *online Live Ding Dong* cukup membahayakan. Kontrol sosial dengan menerapkan aspek hukum sebagai unsur pengendalian turut menentukan keberhasilan mencegah tindakan menyimpang yang merugikan (A et al., 2019). Sehingga hal ini akan memberikan implikasi pada ketertiban, kenyamanan dan keharmonisan antar warga sekaligus menjadi *role model* bagi kontrol sosial di wilayah lain dengan kasus yang sama maupun berbeda. Oleh karena itu, sekali lagi bahwa semua unsur perlu untuk bekerjasama dan membangun solidaritas dalam menjalankan fungsi kontrol terhadap aktivitas menyimpang yang terjadi di Desa Sawah. Hal ini tentu perlu diperhatikan agar pengendalian terhadap aktivitas judi *online* dapat dilakukan dengan maksimal serta meminimalisir kemunculan dampak merugikan bagi anggota keluarga terutama anak-anak (Rafika, 2016).

Kontrol sosial yang lemah memerlukan penguatan dari segi regulasi serta penyadaran terhadap dampak yang ditimbulkan khususnya pada anak-anak maupun remaja di lokasi studi. Kebijakan dan aturan yang tegas membatasi aktivitas tersebut harus dilakukan oleh tokoh formal setempat, misalnya membuat peraturan desa (Perdes) dengan koordinasi melalui lintas insitusi khususnya

kepolisian. Di sisi lain tokoh adat, tokoh masyarakat, tokoh pemuda dan tokoh penting lain perlu mengembangkan nilai-nilai kesadaran dan menganggap bahwa isu judi *online* dari sudut pandang manapun tetap diakui sebagai perilaku menyimpang. Ketakutan akan *cemoohan* dan sanksi sosial masyarakat yang selama ini berkembang ketika mereka mengharuskan lapor kepada pihak berwajib untuk menindak pelaku judi harus benar-benar diantisipasi melalui penyadaran.

Sanksi-sanksi lain yang dapat diterapkan tidak saja terbatas pada hukuman penjara melainkan pembinaan kepada pemain atau orang-orang yang memiliki hubungan dengan aktivitas judi *online* di lokasi studi. Dari sisi sosiologis penindakan dengan pemberian hukuman penjara tidak dapat dianggap sebagai satu-satunya jalan menyelesaikan masalah. Hal yang juga sangat penting dilakukan yakni membina mereka untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Pembinaan ini dapat dilakukan oleh tokoh penting setempat misalnya tokoh agama, tokoh adat, dan tokoh masyarakat. Pemain dan orang-orang yang berhubungan dengan aktivitas judi *online Live Ding Dong* diberikan kesempatan untuk merubah diri menjadi pribadi yang sesuai nilai dan norma serta mengedukasi kepada masyarakat agar mereka tidak memberikan *cemooh* kepada seseorang yang melaporkan pemain judi khususnya jika masih berhubungan keluarga.

KESIMPULAN

Merujuk pada pendekatan teori Hirschi bahwa manusia memiliki kecenderungan tidak taat pada aturan walaupun aturan tersebut berangkat dari konsensus serta memiliki sanksi tertentu. Maka terhadap masalah judi *online Live Ding Dong* kontrol sosial sangat perlu untuk dilakukan oleh berbagai pihak. Namun, berdasarkan hasil penelitian mengenai aktivitas judi *online* dan kontrol masya-

rakat terhadap *Live Ding Dong* maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya aktivitas ini memberikan dampak yang buruk terhadap individu sebagai pemain maupun lingkungan masyarakat. Dampak yang ditimbulkan tersebut antara lain perselisihan rumah tangga, perselisihan antar warga, pencurian dan keresahan. Aktivitas judi *Live Ding Dong* tidak hanya dilakukan oleh kalangan dewasa saja melainkan ada anak-anak hingga remaja. Mereka melakukannya sendiri dengan menggunakan *smartphone* yang terkoneksi jaringan internet maupun memanfaatkan jasa *bandar*. Sementara kontrol terhadap aktivitas judi *online Live Ding Dong* dilakukan melalui pemberian teguran kepada pemilik Kedai Kopi atau warung, pemilik lahan yang digunakan untuk tempat berkumpul, *bandar*, memasang himbauan bahaya judi, hingga melalui ceramah agama. Namun, kontrol terhadap aktivitas judi *online Live Ding Dong* masih lemah karena unsur dasar seperti keluarga tidak menunjukkan peran yang signifikan juga disebabkan karena pemain judi mayoritas masih memiliki hubungan kekeluargaan dekat sehingga ketika berkasus dengan pihak berwajib akan merusak citra keluarga besar. Kondisi ini cenderung “membungkam” masyarakat untuk melakukan aksi yang lebih serius. Di samping itu, unsur lainnya terutama tokoh formal dan aparat penegak hukum juga kurang memainkan peran dalam pengendalian atau kontrol sosial terhadap aktivitas judi di Desa Sawah. Padahal dampak yang ditimbulkan sangat berpotensi merusak ketertiban dan kenyamanan masyarakat maupun internal individu sebagai pemain. Oleh karena itu, diperlukan tindakan tegas dengan menerapkan sanksi hukum maupun pembinaan untuk pemain, bandar maupun pemilik lahan dan Kedai Kopi agar tidak lagi mendukung aktivitas judi *online Live Ding Dong* di Desa Sawah. Pembinaan juga dapat dilakukan oleh

tokoh-tokoh berpengaruh setempat untuk mendorong masyarakat lebih aktif melakukan kontrol termasuk melaporkan ketika terjadi peningkatan aktivitas judi online tersebut. Terhadap pelaku atau pemain judi dan orang-orang yang berhubungan langsung dengan aktivitas judi online *Live Ding Dong* selain mendapatkan sanksi berupa hukuman juga dapat diberikan pembinaan agar mereka menjadi pribadi yang lebih baik serta tidak lagi melakukan aktivitas menyimpang.

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. Z., Purnama, D. H., & Waspodo. (2019). Tingkat kontrol sosial internal mahasiswa terhadap perilaku cyberbullying di media sosial. *Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 242-257.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan dampak perilaku kecanduan game online terhadap kesehatan remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(2), 42-47. <https://journal.yrpioku.com/index.php/ceej>
- AT, M. R., Haris, A., Heru, & A, A. R. (2019). Judi online di kalangan remaja (kasus Kelurahan Bone-Bone Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 1(2), 127-138. journal.unhas.ac.id/index.php/HJS
- Dasor, Y. W., Jeniba, F., & Budiman, N. (2020). Dampak perjudian terhadap perkembangan belajar anak. *Literasi Pendidikan*, 1(1), 1-5.
- Djanggih, H., & Qamar, N. (2018). Penerapan teori-teori kriminologi dalam penanggulangan kejahatan siber [implementation of criminological theories in cyber crime prevention]. *Pandecta: Research Law Journal*, 13(1), 10-23.
- Handayani, D. Y. (2015). Bareskrim Blokir 360 Situs Judi Online. *Suarasurabaya.net*. <https://www.google.com/amp/s/www.suarasurabaya.net/kelanakota/2015/Bareskrim-Blokir-360-Situs-Judi-Online/%3Famp>
- BPS Kabupaten Kampar. (2019). Kecamatan Kampar Utara dalam Angka 2019. BPS Kabupaten Kampar.
- Khodijah, K. (2018). Agama dan budaya malu sebagai kontrol sosial terhadap perilaku koruptif. *Sosial Budaya*, 15(2), 121-135.
- Lakoro, A., Badu, L. W., & Achir, N. (2020). Lemahnya kepolisian dalam penanganan tindak pidana perjudian togel online. *Legalitas*, 13(1), 31-50. <https://doi.org/https://doi.org/10.33756/jelta.v13i01.7304>
- Leavy, P. (2017). *Research design: quantitative, qualitative, mixed methods, art-based, and community-based participatory research approaches*. The Guilford Press.
- Muhammad, S., & Kaimudin, M. A. (2019). Perilaku penyimpangan pada kalangan remaja Kelurahan Akehuda Kota Ternate Utara. *GeoCivic*, 2(2), 206-210.
- Nurhanifa, A., Widiyanti, E., & Yamin, A. (2020). Kontrol diri dalam penggunaan media sosial pada remaja. *Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 527-540.
- Nurlina, N., & Laksmi, L. U. (2017). Kontrol orang tua, pengaruh teman sebaya, dan media massa berkaitan dengan perilaku seksual remaja. *Care*, 5(1), 10-19.
- Octavianus, F. (2020). Sudah banyak diblokir situs judi tetap saja bermunculan. www.validnews.id
- Permata, J., & Deliana, S. M. (2014). Perilaku judi kupon togel pada remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 79-84.
- Purwasih, R., Dharmayana, I. W., & Sulian, I. (2018). Hubungan kompetensi kontrol diri terhadap kecenderungan perilaku menyimpang.

- derungan perilaku agresif siswa SMK Bengkulu Utara. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.33369/consilia.1.1.52-59>
- Putra, I. B. S. (2018). Social control: sifat dan sanksi sebagai sarana kontrol sosial. *Vyavaharaduta*, 13(1), 27–32.
- Rafika, C. (2016). Lemahnya kontrol sosial pada masyarakat pedesaan (studi kasus anak-anak dan remaja kecanduan menghisap lem aibon di Desa Suka Negeri Kecamatan Topos Kabupaten Lebong. *Kajian Kesilaman dan Kemasyarakatan*, 1(1), 33–46.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Rusdi, M., Wabula, A. L., Goa, I., & Ismail. (2020). Solidaritas sosial masyarakat petani di Desa Wanareja Kabupaten Buru. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 20–25. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>
- Santoso, A. B. (2019). Kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) terhadap perempuan perspektif pekerjaan sosial. *Pengembangan Masyarakat Islam*, 10(1), 39–57.
- Semiawan, C. R. (2010). Metode penelitian kualitatif: *Jenis Karakteristik dan Keunggulannya*. PT. Gramedia Widiasarana.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). Pengantar sosiologi. Kencana.
- Suharya, R. (2019). Femonema perjudian di kalangan remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Sosiatro-Sosiologi*, 7(3), 326–340.
- Suwendri, N. M. (2020). Penyimpangan perilaku remaja di perkotaan. *Kulturistik: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 4(2), 51–59. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.4.2.1892>
- Syam, S., Zakaria, Haris, A., & Muhammad, R. (2019). Kontrol sosial masyarakat terhadap perilaku menyimpang remaja (kasus pacaran di Taman Syariah Kota Parepare). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 2(1), 61–72.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai pada remaja (studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 156–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jess.v5i2.14081>